

Fiziksel-Duygusal-Kültürel Metot Kilavuzu



Bu proje'nin bütçesi AB Komisyonu tarafından desteklenmiştir. Bu yayın tamamen yazar'ın kendi kişisel görüşlerini yansıtmakta olup AB Komisyonu bu kılavuz içersinde yer alan bilgilerden ve bu bilgilerin herhangi bir amaç doğrultusunda kullanılmasından dolayı hiçbir şekilde sorumlu tutulamaz



Education and Culture DG

Lifelong Learning Programme

İçerik

Giriş	3
I Diyaloglar	4
II Oyunlar	8
III Münazaralar	10
IV Sosyal ve kültürel uyum	12
V Atasözü ve deyimler	14
VI Mizah	16
VII Şarkılar	17
VIII Şiir	19
IX Oyunlar	20
Ek 1	29

Giriş

Fiziksel-Duygusal-Kültürel Metodun temelinde aşağıdaki ilkeler yatmaktadır:

- mizah
- yaratıcılık
- sanatsal ifade
- fiziksel aktivite
- müzik
- empati
- etkileşim

Yeni bir dil öğrenme zor bir iş olmamalıdır. Aksine, kişiyi öğrenilen dilin kültürüne daha da yaklaştıran ve daha çok öğrenme merakı uyandıran eğlenceli bir deneyim olmalıdır. Bunun pek çok yolu vardır.

En önemlisi öğrencinin ilgisini drama müzik, hayal gücünü kullanma gibi farklı yöntemlerle çekebilmeyi başarmaktır. Öğrenciler, sıkılmamalıdır. Öğrencileri uyanık tutabilmek için öğretmenin öğretim yöntemlerinde belirli bir seviyede doğaçlama kullanması gerekmektedir.

Bütün gün oturmak sıkıcı birşeydir. Dolayısıyla bir miktar fiziksel aktivite hemen öğrencilerin dikkatini çekecektir. Ayrıca, bu durum öğrenme sürecine yardımcı olmak için kullanılabilir.

Canlılık ortamı öğrencilerin aktiviteye katılmalarını sağlarken, öğrenme ve hafızayı da geliştirir. Diğer bir deyişle başarılı olan geleneksel pedagojik kavramlar ve araçların yanında daha canlı ek öğeler de kullanılmalıdır.

Dil öğreniminde pek çok engel vardır; bunlardan biri öğrencinin kendi öz bilincidir. Pek çok öğrenci başkalarının önünde hata yapmaktan korkar. Bunun nedeni rekabetçi bir sınıf ortamı, utanma veya güvensizlik bile olabilir. Bu nedenle öğretmen, öğrencilerin utanmayacağı kendilerini güvende hissedeceği bir sınıf ortamı hazırlamalıdır. Bunu başarmanın yollarından biri öğrencilerin kendi deneyimlerinden faydalanmak, onlara tanıdık ve güvenli bir sınıf ortamı sağlamaktır.

Diğer bir engel ise öğretmen-öğrenci ilişkisi olabilir. Eğer öğretmen, öğrencinin dikkatini çekemiyorsa hedefe ulaşamayacaktır. Ayrıca aralarında empati kurulamıyorsa, ilişkilerinde etkileşim olmayacaktır. Bu öğelerin kullanılması hedef grubun yaşına ve seviyesine bağlı olarak değişecektir.

Aşağıda bu kavramların sınıf içinde nasıl uygulanabileceğinin örneklerini göreceksiniz.

I - Diyaloglar



Aşağıda örnek diyaloglar yer almaktadır.

Julia M. Dobson¹ göre 6 ortak diyalog türü vardır:

- tür: Alışveriş yapma, spor tartışmaları veya sinemaya gitme gibi günlük olayları içeren diyaloglardır. Burada, insanların bir olaya karıştıktan sonra ne söylecekleri ifade edilir.
- tür: belirli bir gramer konusuna odaklanır.
- tür: belirli bir kelime veya ifadenin anlamını açıklığa kavuşturur.
- tür: çok güçlü duyguları ifade eder
- tür: ilgili kelime bilgisini içerir
- tür: belirli kültürel özellikleri açıklar.

Bunların örnekleri Ek1’de bulunabilir.

¹Julia M. Dobson – Effective Techniques for English Conversation Groups – Newbury House Publishers, 1974

Yeni bir dil öğretme sürecinde bu diyalogların iletişimsel aşamada kullanımı , öğrencilerin dili yaratıcı olarak kullanmaya başlaması ile azalır. Ancak yine de bunları açık iletişim aracı olarak ve öğrencilerin yeni dildeki acılıklarını geliştirmelerine yardımcı olmak için kullanabiliriz. Bunun örnekleri aşağıda verilmiştir:

- Öğretmeni ve/veya öğrencileri çevreleyen gerçeklikle yüzleşmeleri için standart diyalogları değiştirme; öğretmen, öğrencilerin gerçeklik ile örtüşen cevaplar vermeleri için ısrarcı olmalıdır, “gerçeklik çalışmaları” açık iletişim için iyi bir başlangıçtır.
- Diyaloglara mantıklı eklemeler; bu tür çalışmalar öğrencilerin kendilerini yaratıcı yollardan ifade etmelerini sağlamaya yöneliktir
- Diyalog cümlelerinin yorumlanması; öğrencilerinden diyalog çalışmasında kendi kelimelerini ve cümlelerini kurmaları beklenir. Öğretmen, öğrenciden diyalogun ilk satırını kendi sözcükleri ile ifade etmesini ister. İkinci öğrenci ise diyalogun ikinci satırını kendi sözcükleri ile ifade ederek cevap verir.
- Öğrenciler kendi cümlelerini kurmaya alıştıktan sonra, diyalogu doğaçlama olarak anlatmaları istenebilir, her bir öğrenci diyalogun bir bölümünü alacak ve uygun hareketler ve mimiklerle diyalogu ifade edecek.
- Doğaçlamalar; öğretmen diyalogdakine benzer bir durum anlatır ve 2 veya daha fazla öğrenciden kendi başlarına bu durumda iletişim kurmalarını ister. Bu tür egzersizler en zordur ve bu nedenle öğrencilerin yetisini ölçmek için iyi bir sınav olarak kullanılabilir. Durumlar yazılı olarak verilmelidir veya öğrencilerin anlayabileceği bir dilde sunulmalıdır. Örneğin; siz iyi durumdasınız, arkadaşınız kötü durumda; onu eğlendirmeye çalıştınız ama başaramadınız veya restoranda çorba istediniz ve garson getirdiğinde içinde sinek gördünüz; çok sinirlendiniz ve garsondan başka bir şey getirmesini istemenizi.
- Durum kullanımına alternatif olarak, öğretmen, öğrencilerden kendi durumlarını hayal etmelerini ve bunu oynamalarını isteyebilir.
- Bir durumu ödev olarak verip öğrencilerin kendi diyaloglarını yazmalarını isteyebilirsiniz.

Soru-cevap kalıpları, öğrencilerin soru sormalarına izin verir. Bu, düzenli olarak kullanılmalıdır çünkü öğrenciler çoğu zamanlarını soruları cevaplayarak geçirmektedirler. Bu da pasif konuşma geçmelerine neden olmaktadır. Yönlendirilmiş karşılıklı konuşma egzersizleri için kullanılan 4 tür soru-cevap dizini vardır:

1) Bir soru – Tek bir Bildirim Cevabı

Birisi soru sorduğunda, cevap olarak tek bir bildirim alır. Bu bildirim “Evet, Hayır” kadar kısa olabilirken sorunun kendisi kadar da uzun olabilir. Pek çok ders kitabı uzun tam cevapların öğrenciler için en iyisi olduğunu söyler. Ancak pek çok dil kısa cevaplar kullanma eğilimindedir. Bu nedenle öğrenciler kısa bildirimler kullanma yönünde desteklenmelidir. Öğrencilerin sürekli olarak aynı kısa bildirimleri cevap olarak kullanmaması üzerinde çalışılmalıdır.

2) Tek bir soru – Çoğul Bildirimli Cevaplar

Çoğul bildirimli cevaplar, doğal karşılık konuşmalarda en sık ortaya çıkandır. Ancak öğrenciler kendi hallerine bırakıldıklarında, olabildiğince kısa cevap vermek isterler. Öğretmen öğrencinin tercih ettiği kestirme yollardan kaçınmalı onlardan soruya bir bildirim ve ardından bununla ilgili gerçek bir bildirim daha ekleyerek cevap vermelerini istemelidir. Öğrenciler cevapları konusunda ustalaştıkça, öğretmen her bir soruda yönergeleri değiştirebilir. A öğrencisi, ilk soruya 2 bildirimle cevap verecektir, B öğrencisi ikinci soruyu 3 bildirimle cevaplayacaktır. Ve cevapların sayısı gelecek sorularla azalabilir. Bu, öğrencileri zorlayarak daha sonrasında öğretmenin komutuna ihtiyaç duymadan çoğul bildirimli cevaplar kurmalarını sağlayacaktır.

3) Cevaptan Çıkarılan Bir Soru

Faydalı bir çalışma da, öğrenciye gerçek bir cevap verip bunun sorusunu buldurmaştır. Örneğin öğretmen veya bir öğrenci :

“Mary’nin yeni gözlükleri var?”

Olası sorular

“Kimin yeni gözlükleri var?”

“Mary’nin nesi var?”

“Mary’nin gözlükleri nasıl?”

“Mary’nin yeni gözlükleri var, değil mi?”

“Mary’nin gözlükleri yeni mi eski mi?”

“Bugün Mary’de farklı olan ne var?”

4) Tek bir Bildirimden Çıkarılmış Çoğul Sorular

Öğrenciler soru sormaktan çok soru cevaplarlar. Bu egzersizler öğrencilerin soru sorma becerilerini geliştirmektedir. Öğretmen tahtaya gerçek bir bildirim yazar ve öğrencilerden bu bildirimin cevap olabileceği olabildiğince çok soru üretmelerini ister.

Aşağıda basit bir diyalog örneği yer almaktadır:

Meyve ve Meyve Ağacı

Öğretmen farklı meyveler ve bunların ağaçlarını düşünür. Her bir öğrenciye meyvemini veya meyve ağacını olduğunu söyleyen kartlar verilir. Kartlarda kullanabilecekleri belirli yönergeler ve kelimeler yer almaktadır. Verilen desteğin oranı öğrencilerin yaşına ve seviyelerine göre değişecektir. Öğrencilere verilen yönerge kendileri ile eşleşen meyveyi/meyve ağacını bulmalarıdır. Bunu yaparken sınıfı dolaşırlar ve kendi meyve/meyve ağaçlarının ne olduğunu söylemeden diğer öğrencilere tarif ederler ta ki doğru eşleşmeyi bulana kadar.

Bu çalışmanın amacı öğrencilerin iletişim yolu ile eşlerini bulmalarıdır. Dinleme becerilerini kullanırlar, kelime ve cümleleri tekrar ederler, böylece dil becerileri gelişir. Bu çalışma diğer temalarla da uygulanabilir. Bu tür çalışmalar aşağıdaki öğeleri içerir: etkileşim, fiziksel aktivite, yaratıcılık.

Mizah içeren diğer bir basit diyalog örneği :

Şaka Bulmaca

Bu çalışma mizah ve etkileşimi birleştirir.

Öğretmen bir şaka veya komik bir hikâye bulur ve bunu cümlelere böler. Her bir öğrenciye bir cümle/satır verilir. Öğrenciler okuduktan ve anladıktan sonra, sınıf içinde dolaşp diğer arkadaşlarına kendi satırlarını okurlar.

Öğrencilerin görevi hikâyenin doğru sırasını bulmaktır. Öğrenciler hikâyeyi tamamladıktan sonra sıraya satırlarını okurlar ve öğretmen de sıralamayı kontrol eder. Zorluk seviyesi öğrencilerin seviyelerine göre değişecektir.

Aşağıdaki siteleri ziyaret edin:

<http://www.btinternet.com/~ted.power/discland.html>

<http://serc.carleton.edu/introgeo/roleplaying/>

<http://www.cc.gatech.edu/~megak/7001/Roleplaying.html>

<http://webtools.cityu.edu.hk/news/newslett/learningwithrole.htm>

<http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/whatis/education.html>

II - Oyunlar



Diyaloglar genellikle 2 kişiyi içerirken, oyunlar pek çok kişinin etkileşimini içerir. Öğretmen iyi bir grup ruhu oluşturduysa, öğrencilere bu tür çalışmalara katılmaya daha istekli olurlar. Bu tür çalışmalar, hazırlık için yeterli zaman gerektirir. Genel olarak, oyun sahnelemek bir ders saatinden çok daha fazla zaman gerektirir.

Yeni dile hakim olmak gerekir. Rol yapma öğrencilerin öz bilinçlerinin getirdiği sınırlamaları yenmelerini sağlar, ki bunlar yeni dilde tamamen iletişime geçebilmenin önündeki engellerdir. Konunun ciddiyeti hedef grubun yaşına ve entelektüel eğilimine bağlıdır.

Öğrenciler rol yaparken kişisel hatalardan kendilerini soyutlamaktadırlar. Öğrenciler yeni dilde iletişim becerilerini geliştirdikçe, yeni bir kimlik kazanırlar. Julia M. Dobson² oyun seçme ve üzerinde çalışmak için aşağıdaki aşamaları önermektedir:

- 1) Kısa çağdaş bir oyun seçin – basit bir komedi veya aile dramı olabilir
- 2) Her öğrenciye bir kopyasını verin. Evde okuyup bilmedikleri kelimelere bakabilirler.
- 3) Sınıfta oyun üzerinde tartışın. İlk olarak herkesin yapıyı ve kelimeleri anladığından emin olun. Daha sonra öğrencilerle, oyunun geçtiği yeri, karakterleri, konusunu ve yazarın vermek istediği mesajı analiz edin.
- 4) Öğrenciler bir daire olurlar. Onlara roller verin ve konuş-dinle sistemini kullanarak oyunun üzerinden geçin. Bu yöntemde sadece konuşacak kişi metnine bakar. Konuşmacı metnine bakar ve kendi sözlerini okur. Daha sonra kimle konuşuyorsa ona bakar. Oyundaki diğer kişilerde okumak yerine dinler. Bu yöntem, oldukça önemlidir çünkü başkasının ne söylediğini dinlemeden ve anlamadan iyi bir aktör olamazsınız.

² Julia M. Dobson – op. cit. p.5

- 5) Öğrencilere oyunu ezberletmeyin. Konuş dinle sistemi ile öğrenciler cümlelerin başına bakıp arkasından neyin geleceğini bilir. Sonunda metni bırakacaklardır çünkü oyunu öğrenmiş olacaklardır.
- 6) Öğrencilerin oyunu duygulu oynamaları için teşvik edin. Bunun için olaya katılmaları gerekmektedir. Kendilerine “Bu satırı söylerken nasıl hissetmeliyim?” sorusunu sormalıdırlar.
- 7) Siz ve öğrencileriniz projeye zaman ayırabilecekseniz sahneleyin. Bu projeye zaman ve efor harcamaya hazır olun. Ancak sonucunda dil çalışmaları ve grup ruhu gelişecektir.

Aşağıdaki siteleri ziyaret edin:

<http://www.realistatheatre.com/body.html>
<http://www.santamonicaplayhouse.com/educationaltheatre.html>
<http://www.jimmybrunelle.com/theatrelinks.html>
<http://www.ucsm.ac.uk/cacs/drama.php>

III - Münazaralar



Münazaralar yeni dilde bilgi açısından iyi seviyeye erişmiş öğrencilerle yapılabilir. Ancak en başından bu tür aktivitelerin katılımcıların münazara becerilerini geliştirmekten çok dili konuşma becerilerini geliştirmek için uygulandığını unutmamak gerekir. Öğrenciler kendi gerçek duygularını ifade edebilirlerse münazarada daha akıcı konuşabilirler. Bu nedenle öğretmen onları gerçek duygularını savunmak için yönlendirmeli. Aşağıdaki öneriler öğretmenlere münazara hazırlamakta faydalı olacaktır :

- bir münazara konusu belirleyin ve destekleyenler ve desteklemeyenler gruplarını oluşturun
- her bir grupta aynı sayıda öğrenci olmasını sağlayın (her grup için 2-4 ideal)
- öğrencilere hazırlanmaları için vakit verin, notlar hazırlayabilirler ancak bunlardan doğrudan okumamalıdır.
- 2 grupta sınıfın önünde otursun ki herkes onları görsün
- Her gruptan bir kişiyi sözcü seçin, sözcü ilk olarak sunumu yapacak ardından grubunun görüşünü özetleyecek
- Her bir sunum için bir süre belirleyin
- Herkes sunumunu yaptıktan sonra, ve sözcüler görüşlerini açıkladıktan sonra sınıftaki öğrenciler gruplara soru sorabilir. Öğretmen de gruplara soru sorabilir.
- Konu öğrencileri sıkıldığında veya öğrenciler ateşli bir tartışmaya girdiğinde münazarayı bitirin
- İzleyicilerden grupları oylamalarını istemeyin çünkü bu konuşmacılarda alınganlığa neden olabilir.

Konuyu seçerken öğretmen karşıt fikirlerin olabileceği ancak kontrol edilemez tartışmalara yol açmayacak bir konu seçmelidir. Aşağıda uygun münazara konuları bulabilirsiniz:

1. televizyonun faydasından çok zararı vardır
2. paradansa aşk evliliği yapmalı
3. ailelerin 2den fazla çocuğu olmamalıdır
4. gençler en iyisini bilir
5. hayattaki en önemli şey paradır
6. sınavlar gereksiz ve sıkıcıdır
7. şehirde yaşamak şehir dışında yaşamaktan iyidir
8. bilgisayarlar öğretmenlerden iyidir
9. seyahat etmek en iyi eğitimidir
10. moda sosyal başarıma katkıda bulunur
11. medeniyet ilerleme getirir
12. deneyim eğitimden önemlidir
13. eski müzikler yenilerden iyidir
14. cep telefonları sınıfta faydalıdır.

Aşağıdaki siteleri ziyaret edin:

<http://www.btinternet.com/~ted.power/dis00.html>

<http://www.youdebate.com/EDUCATION.htm>

IV – Sosyal ve kültürel uyum



Nadiren farkına varırız ancak kültür içsel olarak öğretilen bir şeydir. Öğrencilerin öğrendikleri dilin dilbilimsel bir parçasıdır³. Bunların farkına varmak için öğretmen, öğrencilerine kültürel olarak kabul edilebilir şekilde nasıl iletişim kurulacağını açıklayabilir. Örneğin; Fransızcadaki zamirler ve fiiller. Böylece öğrenciler ne zaman Fransızcadaki gayri resmi hitap şeklini ne zaman resmi hitap şeklini kullanacaklarını anlarlar. Diğer bir örnek: İngilizce konuşurken sosyal olarak uygun iletişim biçimi nedir? Bir öğretmene “Baksana, buraya gelse” der misiniz? Bu, doğru bir talep olabilir ancak bir öğrencinin öğretmene hitap şekli olarak uygunsuzdur.

Diğer bir örnek “Hayır teşekkür ederim” sözünün farklı ülkelerde nasıl farklı anlamlar alacağıdır. Romanya ve İtalya’da ev sahibi misafire ısrarla yiyecek ve içecek ikram eder çünkü misafirin kibarlıktan reddedeceği düşünülür. Sonunda misafir ya kabul eder ikramı yada ev sahibinin anlayacağı şekilde reddeder. Öte yandan İngiltere ve ya A.B.D’de insanlar misafirin ilk hayırını son hayır olarak kabul ederler.

³ Krasner 1999

Deneyimler, gençlerin aşağıdaki konulara ilgisi olduğunu gösterdi:

1. Dans
2. yeme alışkanlıkları
3. standart hayat
4. meslekler
5. içki alışkanlıkları
6. öğretmen-öğrenci ilişkileri
7. eğitim sistemi
8. flört
9. filmler
10. nişan ve evlilik törenleri
11. tatiller
12. moda
13. spor ve oyunlar
14. festivaller
15. boş zaman aktiviteleri
16. yaşamdaki hedefler
17. batıl inançlar

Aşağıdaki siteleri ziyaret edin:

<http://www.ncrel.org/sdrs/areas/issues/educatrs/presrvce/pe3lk1.htm>

<http://www.udel.edu/sine/educ/multcult.htm>

<http://www-rcf.usc.edu/~cmmr/BEResources.html>

V – Atasözü ve deyimler



Atasözü ve deyimler yeni bir dil öğrenene öğrencilerin ilgisini çeker. Bunlar, bir dilin yıllar boyu süre gelen popüler tutumlarını yansıtır. Deyimler, tıpkı arkeolojik tabakalar gibi bir dilin gelişimini yansıtır.

Bilgi ve yeni öğrenilen dile ait deyimler, o dili konuşan kişilerin kelime hazinesine de kültürel bir renk katar.

Deyimler ve atasözleri ileri seviyedeki gruplar için iyi bir iletişim başlangıcı olabilir. Öğretmen yeni dilden deyimler ve atasözlerini seçip, bunları aşağıdaki gibi sunabilir:

- tahtaya yazma
- gramer ve kelimeleri açıklama
- bunları tarihi önemleri ve popüler bilgiçlik kavramları açısından tartışabilir
- öğrencilerden kendi dillerinde benzer ve karşıt deyimler bulmalarını isteyebilir.

Öğrenciler kendi atasözlerini ve deyimlerini söyledikten sonra, öğretmen öğrencilerin kendi dilleri ve yeni dildeki kültürel değerler üzerine bir sohbet başlatabilir. Öğrenciler bu tür kültürlerarası sohbetlerden hoşlanırlar ve sınıfta veya sosyal ortamlarda yeni dili kullanırlar. Eğer öğretmen bir atasözünü sohbet başlatmak için kullanırsa, tartışmayı aşağıdaki sorular etrafında geliştirebilir:

1. Atasözü ne demek?
2. Bu doğru bir tavsiye mi? Neden?
3. Kendi dilinizde buna benzer bir deyim/atasözü var mı?
4. Benzer tavsiyeler veren başka deyim veya atasözü biliyor musunuz?
5. Deyimin/atasözünün bahsettiği olaya benzer bir şey yaşadınız mı?
6. Koşullar neydi ve sonuç ne oldu?

Son olarak, hiç bir şeyin yaşanmadan gerçek olmadığından yola çıkarak, deyimler ve atasözlerinin de öğrencilerin kendi deneyimleri ile resmedilmeden gerçekleşmeyeceğini belirtmek gerekir.

Zihin haritalama aktivitesi

Deyimler ve atasözleri ile ilgili bir aktivite de zihin haritalamadır. Bu yöntem, ezberlemede oldukça başarılıdır.

Öğrencilere bir grup deyim/atasözü verin ve bunları sayfanın ortasına yazmalarını isteyin. Daha sonra ilgili fikirleri ve kelimeleri bunların etrafına yazıp kâğıdı doldursunlar. Bunları sınıfta asın. Öğrenciler bunlara bakarak diğer arkadaşlarının neler yazdıkları üzerinde tartışabilirler.

Daha sonra öğrencilere deyimlerin kullanılabileceği ortamlar yaratmalarını ve bunları küçük gruplarda rol yaparak canlandırmalarını söyleyin. Rol yapma sınıfın önünde olmak zorunda değil kendi gruplarında da rol yapabilirler.

Aşağıdaki siteleri ziyaret edin:

<http://www.vocabulary.co.il/word-play/idioms-game-slang-game/>
<http://www.fortunecity.com/boozers/bird/203/index.htm>
http://www.great-quotes.com/Educational_Quotes.htm
<http://www.cherrylanepillows.com/quotes.htm>

VI - Mizah



Sohbet ortamında şakalar, tekerlemeler gibi mizah öğelerini kullanmak uygundur ancak bazen bunları kullanana öğretmenler hayal kırıklığına uğrayabilir. Öğrenciler şakanın gramer yapısını ve kelimelerini anlayabilirler ancak onların düşünce sistemine yabancı olduğundan gülmeyebilirler. Mizah, bir kültürden diğerine genellikle geçmez. Ancak yine de aşağıdaki prosedürler takip edilirse mizah konusunda başarı elde edilebilir:

- mizahi öğeler oluştururken evrensel olarak kabul edilmiş öğeleri seçin
- şaka veya tekerlemeler tam bir anlayış ile dilbilimsel ustalık gerektirdiğinden bunu ileri seviyedeki öğrencilerle kullanın.
- Öğrencilerinizi rencide edecek şakalar yapmayın
- Bir şaka yaptıktan veya tekerleme söyledikten sonra, bunu anlık bir tartışmaya dönüştürüp sohbet ortamı yaratın.
- Bir sohbet ortamında en fazla 3-4 şaka isteyeceksinizdir, daha fazlası gereksiz.
- Eğer öğrenciler şakayı, tekerlemeyi, fıkrayı hatırlamaya istiyorlarsa, yazabilmeleri için tekrar edin.
- Öğrencilerinizin şaka, fıkra veya tekerlemeleri kendi dillerine çevirmelerini teşvik etmeyin.
- Mizahi öğelerden en çok bulmacalar dil derslerinde işe yarar bu nedenle öğretmen öğrencilerin anlayacağı pek çok bulmaca hazırlamalı veya bulmalıdır.

Aşağıdaki siteleri ziyaret edin:

<http://www.claritaslux.com/blog/mind-mapping-learn-language/>
http://www.workinghumor.com/education_humor.shtml
<http://www.naesp.org/ContentLoad.do?contentId=634>
<http://www.mcooper.teach-nology.com/catalog.html>
<http://www.humorjokescorner.com/index.php/jokes/Educational/507>
<http://www.dailyhumor.net/index.php/jokes/educational/>

VII - Şarkılar



Şarkı söyleme tüm dünya çapında popüler bir aktivitedir. Şarkı öğrenmenin faydaları aşağıdaki gibidir:

- şarkı dinlerken, öğrenciler dikkatlice dinlerler ve dinleme becerilerini geliştirirler
- öğrenciler kelime, duygular ve kültürel alt yapı hakkında bilgi sahibi olur
- öğrenciler günlük aktivitelerin baskısından kurtulur
- grup ruhu gelişir
- öğrenciler şarkıyı sınıf dışına taşıyabilirler
- öğrencilerin yabancı dil öğrenme ilgisi artar

Şarkılar tüm eğitimsel aktivitelere egemen olmamalıdır, öğrenciler bazen öğretmen başka bir şey yapmak istersen şarkı söylemek yada dinlemek isteyebilirler. Şarkılar en iyi haftada 1-2 kere 10-20 dakikalık sürelerde kullanılmalıdır.

Öğretmenler şarkıların faydalı olduğunu bilmelerine rağmen bazıları sesleri kötü diye pek kullanmak istemezler. Ancak bu çözülebilir bir sorundur. Öğretmen bir enstrüman çalabiliyorsa şarkıyı öğretirken bunu kullanabilir. Eğer öğretmen bilmiyorsa, bir müzik aleti çalabilen birisi sınıfa davet edilebilir. Bazen öğrenciler de ortalama şarkıcılardan daha iyi şarkı söyleyebilirler. Öğretmen önce şarkıyı bu öğrencilere öğretir sonra bu öğrenciler diğerlerini yönlendirebilir. Eğer sınıfta kimsenin sesi güzel değilse, öğretmen kayıttan şarkıyı tüm sınıfa dinletebilir.

Öğretmenin seçeceği şarkılar, öğrenen grubunun ilgisine ve yaşına bağlıdır. Öğrenciler, genellikle öğrenmek istedikleri şarkıları öğretmenlerine söyleyebilirler. Öğretmen de öğrencilerin öğreneceği şarkıların türünü belirleyebilir. Seçilen şarkılardan en iyi sonucu elde etmek için, öğretmen aşağıdaki prosedürleri uygulayabilir:

- Şarkıyı siz söyleyecekseniz müziğini ve sözlerini bildiğinizden emin olun.
- Eğer siz söylemeyecekseniz, birine söyletin veya kayıttan dinletin ancak şarkının anlaşılır olduğundan emin olun.
- Eğer kimse sizin için şarkıyı kaydedemeyecekse, satın alın veya youtube'da şarkıyı arayın.

- Her öğrenci için şarkının sözlerini hazırlayın. Popüler şarkıların sözleri internette hemen bulunur. Eğer fotokopi yoksa sözleri tahtaya yazın ve öğrenciler defterlerine geçirsinler.
- Şarkını her satırını öğrencilerle koro halinde okuyun ve telaffuzdaki herhangi bir yanlış düzeltin.
- Yeni kelimeleri açıklayın
- Öğrencilere şarkıyı söyletmeden önce 2-3 kere dinletin
- Öğrencilerin şarkıyı diğer sınıfları rahatsız etmeyecek şekilde söylemelerini sağlayın.
- Öğrencilerin şarkıya katılmalarına izin verin böylece daha iyi öğreneceklerdir, çok yavaş söylemelerine izin vermeyin.
- Şarkı öğrenildikten sonra bunu sohbete başlangıç noktası olarak kullanın
- Eğer bire halk türküsüyse, bunun tarihi art alanı hakkında konuşun
- Zaman içinde şarkının üzerinden tekrar tekrar geçin, öğrenciler öğrendiklerini tekrar etmekten hoşlanırlar.

Aşağıdaki siteleri ziyaret edin:

http://scienceblogs.com/cognitivedaily/2008/06/does_music_help_us_learn_langu.php
www.youtube.com
<http://www.illumisware.com/>
<http://www.songsforteaching.com/Store.html>
<http://www.sara-jordan.com/>
<http://www.jacquot.net/>
<http://mypage.uniserve.ca/~sus/suzee.html>
<http://www.lyrics.com>
<http://www.azlyrics.com>

VIII – Şiir

Anlamak için belli bir seviyeye kadar dilbilimsel ustalık gerektirmektedir. Bu nedenle yabancı şiirler yabancı dilde usta olan ve şiirle ilgilenen öğrenciler için idealdir. Kısa, açık bir dille yazılmış, evrensel bir şiir tüm öğrencilerin ilgisini çekecektir.

Dil öğreniminin iletişim aşamasına genellikle daha uygun olmasına karşın, öğrenme aşamasında da kullanılabilirler.

Öğretmen uygun bir şiir seçtikten sonra, aşağıdaki prosedürler takip edilebilir:

- öğrencilere şiiri yazılı olarak vermeden önce 2-3 kez okuyun ve onlardan anlamaya çalışmalarını bekleyin.
- Şiirin kopyasını herkese verin
- Öğrencilerin bilmediği kelime ve yapıları açıklayın
- Şiiri tekrar okuyun
- Şiirdeki mesajları tartışın, öğrencilere şairin görüşüne katılıp katılmadıklarını sorun
- Şiiri tekrar okuyun ve öğrencilerden gözlerini kapayarak sese konsantre olmalarını isteyin
- Her bir satırı sınıftan başka birinin okumasını sağlayın
- Şair üzerine tartışın – hayatını, felsefesini, diğer şiirlerini, vb.
- Şiirdeki kültürel öğeleri ortaya çıkarın, öğrencilerin bunları kendi kültürlerindekiyle karşılaştırmalarını isteyin.
- Öğrenciler istiyorlarsa, şiiri ezberletin.

Kolaj bir şiir oluşturun

Her boyutta, karakterde ve renkte kelime ve tümceleri internette, dergi ve gazetelerde araştırın. Öğrencilere şiir sanatı yapacağınızı açıklayın. Daha sonra bu sözcükler ve tümceler farklı boyut ve şekillerde bir araya getirilecek. Eski bir küreyi, veya abajuru veya sadece kağıdı kullanın. Öğrenciler bunu üzerinde kelimeleri yeniden düzenlesinler. Şiir anlamlı olmak zorunda değil, kelimeler üzerinde tartışın.

“Altında ne var” şiiri oluşturun

Öğrencileri küçük gruplara ayırın. Öğrencilere üzerinde “gökyüzünün altında”, “ayakkabının altında”, “masanın altında” Gibi sözler yazan kağıtlar dağıtın. Ayrıca öğrencilere bu boşluklara gelebilecek sözlerin olduğu pano ve bir pinpon topu (veya buna benzer bir şey) verin. Çocuklar topu panoya atarak kendi şiirlerini oluşturacaklar. Topun çarptığı kelime boşluğa yazılacak. Tüm boşluklar dolana kadar devam edilecek ve daha sonra şiirler sesli biçimde okunup anlamı tartışılacak.

Aşağıdaki siteleri ziyaret edin:

<http://www.personal.psu.edu/users/n/x/nxs232/poems.htm>

http://members.tripod.com/~Patricia_F/poems.html

<http://www.mentaleducation.com/poems.html>

http://www.love-poems.me.uk/a_poems_for_children_great_children's_poems

IX - Oyunlar



Dil oyunları, dil öğrenimine katkıda bulunabilir çünkü tüm öğrenciler oyun oynamayı sever. Oyunlar, zorlayıcı aktivitelerden sonra iyi olabilir. Bazı öğretmenler, dil oyunlarının iletişim safhasındansa öğrenme aşamasında daha faydalı olduğunu düşünmektedir. Ancak pek çok öğretmen de her 2 aşamada faydalı olduklarını savunmaktadır. Her 2 aşamada da en iyisi için öğretmen pek çok dil oyunundan en uygununu seçmelidir. İyi bir dil oyununun özellikleri:

- ön hazırlık gerektirmez veya çok az gerektirir
- kolay oynanır ve öğrencileri entelektüel anlamda zorlar
- grubun günlük rutinde yer alacak kadar kısadır.
- Öğrencileri eğlendirir ancak grubun kontrolden çıkmasına neden olmaz
- Yazılı yanıtların düzeltilmesinde çok zaman harcatmaz

Seçilen oyunun başarısı için aşağıdaki öneriler tasarlanmıştır:

- oyunu iyice anlayın, kuralları iyice okuyun
- oyun malzemelerini derleyin
- oyundan önce öğrencilere böyle bir aktiviteden hoşlanıp hoşlanmayacaklarını sorun eğer istemiyorlarsa oynamayın.
- Pek çok öğrencinin katılabileceği bir oyun seçin, eğer seyirci olarak oturacaklar varsa onlar da skor tutabilirler

- Küçük gruplarda her öğrencinin aktif rolü olduğundan emin olun
- Oyunun öğrencilerin becerilerine uygun olduğundan emin olun, dil oyunlarının basit olmasına rağmen öğrencilerin kendi dillerinden başka bir dilde oyun oynadıklarını unutmayın.
- Öğrenim etkinliğinin başında oyunu oynamayın, öğrencilerin değişiklik istedikleri anda ortada veya sonda oyunu oynayın.
- Yönergeleri oldukça açık verin böylece herkesin oyunun kurallarını anladığından emin olun. Başlamadan önce belki birkaç deneme yapılabilir.
- Oyunu siz yönetin ve sınıftaki herkesin sizi görebileceği şekilde karşılarında durun
- Oyunun kurallarını takip edin, bir öğrencinin kuralları çiğnemesine izin verirsiniz, öğrenciler arasında tartışmaya neden olabilirsiniz.
- Oyunu kontrol altında tutun, öğrencilerin iyi vakit geçirmelerine karşın disiplinsizliğe izin vermeyin.
- Öğrencilerin bireysel olarak oyuna nasıl tepki verdiğini gözlemleyin
- Takım oyunlarında, takımların dengeli olmasına özen gösterin
- Her yeni oyunda farklı takımlar oluşturun
- Eğer bir oyun iyi gitmiyorsa, başkasını deneyin
- Öğrenciler bıkmadan önce oyunu mutlaka bırakın
- Bir oyunu sürekli olarak oynamayın.

Aşağıdaki siteleri ziyaret edin:

http://www.teach-nology.com/web_tools/games/

<http://www.eduplace.com/edugames.html>

<http://www.prongo.com/>

<http://www.learningplanet.com/>

<http://www.cogcon.com/gamegoo/gooehome.html>

<http://www.kidwizard.com/>

<http://www.primarygames.co.uk/>

<http://education.jlab.org/indexpages/elementgames.html>

<http://www.gamequarium.com/>

<http://sitesforteachers.com/index.html>

Aşağıda örnek oyunlar yer almaktadır:

Sıfatlar ve İsimler

Sıfatların, isimlerden önceki yeri; kelime bilgisi

Prosedür: Öğrenciler sıfat tamlamaları önerirler; “kahverengi kedi”, “iyi doktor” vb. Öğretmen de katkıda bulunabilir. Tamlamalar önerildikten sonra, öğrencilerden sıfatları tahtanın sol tarafına, isimleri sağ tarafına yazmalarını isteyin. Görünümü aşağıdaki gibi olacaktır:

Kahverengi	kedi
İyi	doktor
Akıllı	öğrenci
Düzgün	oda
Rüzgarlı	gün
Zor	problem

Öğrencilerden, “akıllı bir kedi” gibi farklı kombinasyonlar üretmelerini isteyin. Eğer öğrenci garip bir kombinasyon üretirse, bunu açıklamalıdır. Öğretmen “düzgün problemi?” açıklayın” diye sorabilir.

Uyarlama: ileri seviyedeki gruplar için, zarf-sıfat kombinasyonlarını deneyebilir : umutsuzca mutsuz, oldukça adil vb.

Metinleri Genişletme

Kelime veya tümceler ekleyerek cümleler oluşturma.

Prosedür: tahtanın ortasına basit bir kelime yazın. Öğrencilerden “1-2 kelime daha eklemelerini isteyin. Örneğin kelime “git” ise, onlar “ben giderim,” veya “yatağına git” haline getirebilirler. Her seferinden en fazla 3 kelime ekleyerek daha da uzun hale getirirler metni.

Tek kural, kelimenin sadece sonuna ve başına kelime ekleyebilmeleridir. Örneğin:

Git
Yatağına git
Annesi “yatağına git” dedi
Annesi sinirlice “yatağına git” dedi
Annesi sinirlice “yatağına gitmek zorundasın” dedi

Uyarlama: Öğrenciler tersten giderek eklemeleri silebilir ve en sonunda tahtanın tam ortasında orijinal kelime kalabilir.

Eğer bir milyon dolarım olsaydı

Koşul cümleleri alıştırması; hayali durumlar

Prosedür: Öğrencilere, bir milyon doların bir kişiye çıktığını söyleyin, bakalım bu para ile yapılabilecek en orijinal şeyi kim üretecek. Fikirlerini dinleyin ve öğrencilerle birlikte kimin kazandığına karar verin.

Eğer burada olmasaydım

Koşul cümleleri; fikirleri paylaşma

Prosedür: Öğrenciler “Burada olmasaydınız, nerede olurdunuz?” sorusuna cevap verirler. Fikirlerini paylaşırlar. Daha sonra ufak bir değişiklik yapın “Burada olmasaydınız, nerede olmak isterdiniz?”

Uyarılama: Benzer sorular “Kendiniz olmasaydınız, kim olmak isterdiniz?” “Eğere şimdi yaşıyor olmasaydınız, ne zamanda yaşamak isterdiniz?”

Sil ve yerine yeniden yap

Gramer açısından doğruluğunu koruyarak metni değiştirme

Prosedür: Tahtaya yaklaşık 10 kelimeden oluşan bir cümle yazın.

Bir gün, çiftçi tarlalarını sürmeye gitmiş.

Öğrencilerden alternatifler üretmelerini isteyin: 1-3 kelime silinecek ve diğerleri yerlerine koyulacak

Bir gün, çiftçi kadın tarlalarını sürmeye gitmiş

Bir gün, kadın çiftçi atlarını görmeye gitmiş

Bir gün kraliçe atlarını yarışırken görmeye gitmiş

Cümle gramer açısından doğru oldukça, orijinal yapıyı korumaya gerek yoktur.

Bir resim hakkında konuşma

Basit gramer ifadeleri oluşturma

Hazırlık: Ders kitabından, dergiden, gazeteden bir resim seçin

Prosedür: Öğrenciler resme bakıp bir şeyler söylerler, öğretmen bunların tam ve dilbilgisel olarak doğru cümleler olması gerektiğini söyler. 5 dakikada sınıf kaç tane üretebilecek? Öğrencilerden cümlelerini yazmalarını isteyin. Veya en azından 20 – 30 tane bulabilecekler mi?

Uyarılama 1: İlk seferden sonra öğrenciler aynı aktiviteyi grup yarışması haline yapabilirler: sınıfı 2 gruba ayırın. En fazla cümleyi hangi grup bulacak? Ayrıca gruplar kendi rekorlarını kırmak için uğraşabilirler.

Uyarılama 2: Öğrencilerden, resim ile ilgili doğru olmayan olabildiğince çok cümle bulmalarını isteyin. Daha sonra birbirlerinin cümlelerini düzeltmelerini isteyin.

Hikaye anlatma

Bu oyun, her bir grup üyesinin eğlenceli bir hikayenin bir parçasını hazırlamak için hayal gücünü kullanmasına dayanır.

Öğretmen bir hikayeyi anlatmaya başlar “Bir zamanlar...” ve istediği gibi tamamlar. Daha sonra grup üyelerinden biri hikayeyi ilk cümleye uygun bir şekilde devam ettirir. Daha sonra bir diğeri, ve böyle devam eder. Uygun bir bitiş noktasında da, son cümleyi de bir başka grup üyesi ekler.

Sınıf içinde 20 soru

Bu oyunda sınıf içinden biri, bir nesneyi seçer ve diğerleri de onu sorular sorarak bulmaya çalışır. Her öğrenci bir soru sorabilir. Seçimi yapan öğrenci sorulara tam cevap vermemelidir. Pek çok soru sorulduktan sonra, sırası gelen ve nesneyi tahmin eden öğrenci “seçtiğin nesneolabilir mi?” diye sorar. Eğer doğruysa, seçme hakkı ona geçer. Bir öğrenci kaç soru sorulduğunun kaydını tutar. 20 sorudan sonra bulunamadıysa, nesneyi seçen oyunu kazanır ve ikinci oyun için yeniden bir nesne seçer. Bu oyunda sadece Evet-Hayır sorularına yer verilmektedir.

Görsel sonuçlar

Yapılacaklar:

Öğrenciler beşerli gruplarda çalışır. Herkesin kağıdı vardır. Herkesin boyunun başlangıç kısmı da dâhil olmak üzere bir kafa çizimleri istenir (insan, hayvan veya hayali). Daha sonra kâğıtlar, kafalar görünmeyecek şekilde katlanır ve gruptaki diğer kişiye verilir. Daha sonra herkes üst gövdeyi çizer (kollar, omuzlar dâhil). Kâğıtlar yine el değiştirir. Aynı prosedür gövde, bacaklar için devam eder. En sonunda herkes kâğıdı açar ve gruptaki diğerlerinin kâğıdı ile karşılaştırır. Sonuç 5 “yaratık” olacaktır. Gruptan daha sonra bu 5 yaratığı tartışmalar, onlara isim bulmaları ve bunların her biri için bir hikâye uydurmaları istenir. Daha sonra bu 5 yaratıkla bir dramatizasyon yapılabilir.



Kelimesi Kelimesine

Öğrenciler büyük bir çember olup otururlar. Bir kişi örneğin “siyah” diyerek başlar. Sağındaki kişi bu kelimeye uygun bir şey söylemelidir. Örneğin “koyun”. Diğeri bunlara uygun bir kelime söyler; örneğin yün vb. örnek bir seri: kitap – kurdu – dünya – gökyüzü – mavi – deniz – balık- yüzmek- batmak- tabak – yemek- süpermarket – mağaza soygunu – dedektif...Buradan hareketle gruptan aynı sesli kelimeleri düşünmelerini isteyin. Örneğin o sesli kelimeler. Her bir kelime bir kağıt parçasına yazılır ve bu parçalar karıştırılır. Daha sonra herkes 2 parça seçer ve buradan 2 satırlık uyaklı dize yazmaları istenir. Seviye: başlangıçtan orta seviyeye kadar

Kör olanı yönlendirme

Yapılacaklar: Öğrenciler eşit olarak A ve B gruplarına ayrılır. Daha sonra her grup kendi içinde çiftlere ayrılır. Sınıfın ortasına geçişlere izin veren “engeller” yığılır (örneğin sandalyeler). Grup A’daki çiftlerden biri sınıfın sonunda kadar gider. Daha sonra çiftlerin kalan eşlerinin gözleri bağlanır. Eşleri, gözleri bağlı olanlara yönlendirme yaparak engellere takılmadan diğer uca geçebilmelerini sağlar. Engele takılan elenir. Daha sonra grup B’de aynısını yapar.



Çok kullanışlı çorap

Yapılacaklar: her öğrencinin bilindik bir nesneye odaklanması istenir. Örneğin çorap. Bu çalışmanın amacı bir çorabın normal amacını dışında 6-10 farklı şekilde nasıl kullanılabileceğini bulmak. Örneğin: Kahve filtresi, bandaj, trompet susturucusu, maske, abajur, ağ, cüzdan, vb. daha sonra grup çiftlere ayrılır. Her çift fikirlerini paylaşır. Bir sonraki aşamada iki çift bir araya gelip listelerini karşılaştırırlar. Daha sonra her bir gruba diğer grubun en iyi 3 fikrini açıklamaları söylenir. 4lü gruplar aynen kalır ve her bir gruba benzer günlük bir nesneyi düşünmeleri söylenir. Eskisi gibi nesnenin yeni kullanım alanları oluşturulur. Grup en iyi 4ünü seçer ve bunları diğer gruplara pandomim şeklinde sunar. İzleyici grup nesnenin ne olduğunu ve nasıl kullanıldığını tahmin eder.

Ne tutuyorum?

Yapılacaklar: Sınıf 5-6 gruba ayrılır. Grup birbirlerine yüzü dönük şekilde, elleri arkalarında daire şeklinde dururlar. Düzenleyici her gruptan birinin eline bir nesne bırakır, örneğin kibrit kutusu, madeni para, vb. Diğer grup üyeleri de sorular sorarak bu nesneyi bulmaya çalışırlar.

Bu uygulamayı yapmadan sınıfın tamamına sunum yapmakta fayda vardır. Gönüllü birisi yüzü sınıfa dönük elleri arkada sınıfın ortasında durur: onun eline küçük bir nesne verilir ve sınıfın sorularını cevaplar. Böylece sınıf en iyi soruların hangileri olduğunu anlar. Belirsiz sorulardan ve saçma tahminlerden kaçınmak için öğrencilerin stratejik sorular sormasını teşvik etmeli. Örneğin “Sert mi?, Metal mi?, Eğilip, bükülüyor mu?, Değerli mi?”

Ben bir kasabım

Yapılacaklar: Öğrenciler bir daire şeklinde oturur. Kendi ismini söyler ve hayali bir meslek edinir. Örneğin “Benim adım Alan ve Ben bir kasabım”. Sağındaki öğrenci bu bilgiyi tekrarlar ve kendi adını ve kendi uydurduğu mesleği söyler. Örneğin “Senin adın Alan ve kasapsın. Benim adım Helen ve ben bir kuaförüm”. Bir sonraki öğrenci devam eder; “Onun adı Alan ve bir kasap, senin adın Helen ve sen bir kuaförsün. Benim adım Ann ve ben bir dalgıcım”. Bu süreç, herkes kendi hakkında bilgi ekleyene kadar devam eder. Oyna- başlanan öğrenci en son tüm seriyi tekrar eder.

Bu aktivite, başkalarının ne söylediğini dikkatle dinleme alışkanlığını geliştirmek için idealdir. Ayrıca her öğrenciye kendi değerini hissettirir – bir şekilde kendi isminin başkaları tarafından söylenmesi öğrencileri mutlu ediyor. Buradaki veri isim ve meslek olarak kısıtlı olsa da, daha karmaşık veriler kullanılabilir.

Örneğin; “Adım Frank ve yüzmeyi seviyorum. Adım Marianne, ve dans etmeyi seviyorum.

Yeniden bir Harita Yapma

1. Öğrenciler üçer dörderli gruplara ayrılır.
2. her grup kendi ideal şehrini yapmak için çalışır.

Kısıtlı bir zaman verilir – örneğin bir Cd’deki 3 şarkı kadar.

Sorular

Ne hissediyorsun?

Öğretmenler, öğrencilerin dil seviyesine bağlı olarak daha fazla soru veya daha zor sorular kullanabilirler.

3. gruplar çizimlerini bitirdiklerinde masada bırakır ve diğerine geçerler. Diğer masadaki çizimi parçalarlar. Aktivitenin bu bölümündeki müzik farklı ve daha agresif olmalı.

Sorular

Ne hissediyorsun?

4. Her grup kendi masasına döner ve diğer grubun kendi çizimlerine ne yaptığına bakar.

Sorular

Ne hissediyorsun?

5. şimdi gruplar çizimlerini yapıştırıcı yardımı ile yeniden bir araya müzik çalar. Öğrenciler çizimleri tamir ettikten sonra, aynı soruları tekrar cevaplayabilirler.

Sorular

Ne hissediyorsun?



Bir Ormanda Kayboldum

Ormanda kayboldum bir grup aktivitesi. Öğrencilere bir ormanın içinde kaybolduklarına dair bir senaryo verilir, herkes grubu bu ormandan nasıl ve ne aracılığıyla çıkarabileceklerini söyler.

Orta büyüklükte bir grup olmalıdır. İç mekan gerekir. Özel bir malzemeye gerek yoktur. Buzları kırmaya yönelik bu aktivite her yaş grubunda işe yarar.

Yönergeler

Durum acil – bir grup insan Kanada Ormanlarında kayboldu. Grubun hiçbir araç gereci yok. Sadece kıyafetleri var ve bir kişide kibrit var. Grup, birlikte tartışarak kesin olarak bildiklerini belirler ve bu ormandan gece yarısından önce çıkmaları gerektiğine karar verir. Grup üyeleri işbirliği yapmalı, birbirine yardım etmeli ve dostça davranmalı. İnsanları yaratıcı olmaları yönünde teşvik edin.

Yönergeleri açıkladıktan sonra oyun başlar. Oyun uzun sürebilir ancak grubun içinde, ormandan nasıl kurtulacaklarını hemen bulacak zeki öğrenciler de olabilir. İsterseniz, en yaratıcı fikri bulanı ödüllendirebilirsiniz. Bu tür aktiviteler kipleri öğrenmek için idealdir.

LEGO oyunu

Bu aktivite iletişim becerilerini geliştirmek ve kelime hazinesini genişletmek için idealdir. Öğrenciler 3erli gruplara ayrılır. Her birinin bir görevi vardır: lider, işçi veya gözlemci. Gruba bir LEGO modelinin resmi ile bir yönerge kağıdı verilir ve onlardan LEGOlarla bu modeli yapmaları istenir.

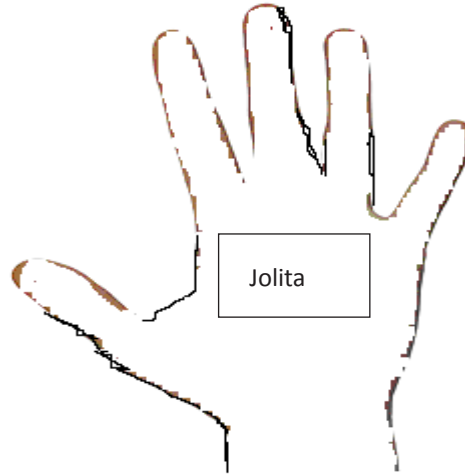
Lider, işçiye ne yapacağını anlatacak, işçi de çalışacak. Gözlemci inşaat kısmında görev almayacak ancak diğer 2sinin nasıl çalıştığını gözlemleyecek. Bir gözlem formu dolduracak:

1. lider, işçiye ne yapacağını söyledi mi? Hangi kelimeleri kullandı?
2. işçi söylendiği gibi çalıştı mı?
3. grup çalışmasını açıklayın, başarılı bir çalışma mıydı? Neden?

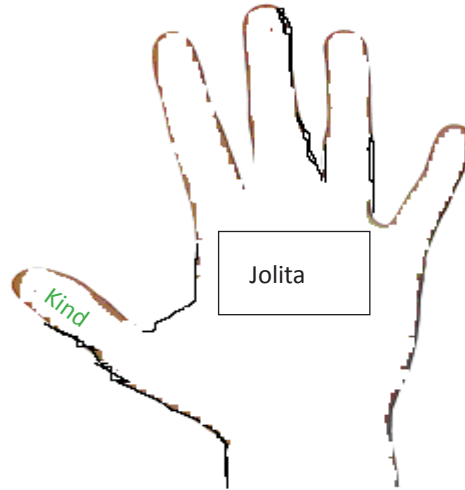
Sonunda, gözlemci “yazılı raporundan” izlenimlerini açıklar. Gruplarla ne yaptıklarını ve daha iyisini nasıl yapabileceklerini tartışın. Çalışma tekrarlanıp değerlendirilebilir böylece öğrenciler kelime bilgilerinin ne kadar ilerlediğini görebilir.

Elle Buzkıran Aktivitesi

Öğrenciler 5şerli gruplara ayrılır. Her öğrencide bir kağıt ve kalem vardır. Öğrenciler kağıda bir el çizerler ve üzerine bir isim yazarlar. (resimdeki gibi)



Öğrenciler kağıtlarını arkadaşlarına verirler. Parmaklardan birinin üzerine arkadaşı, ismi yazılı öğrenci için olumlu bir sıfat yazar.



İlk sıfatlar yazıldıktan sonra kağıt diğer grup üyelerine verilir ve bu 4 parmağa sıfat yazılana kadar devam eder. Son parmak, eli çizen kişiye bırakılır. Öğrenciler tekrarlamalar yapmamalıdır. Öğrenciler, kendileri hakkında diğer öğrencilerin yazdıklarını ve kendileri için yazdıklarını sesli olarak okurlar.

Bir öğretmen için duyguların dilini öğretmenin en zor yolu öğrencilerin duygularını doğrudan ifade etmelerini sağlamaya çalışmaktır. Dil öğretmenin buradaki tek avantajı öğrencileri duygularını basit bir dil kullanarak ifade etmeleri yönünde teşvik edebilmesidir.

Kim Olduğunu Tahmin Et

Oyun, soru sormak ve insanları tarif etmek uygulanmaktadır. Oyunun kuralları masa oyunu olan "Kim olduğunu Tahmin Et" in kurallarına benzer. Sınıfı 2 eşit gruba bölün. Gruplar yüz yüze gelecek şekilde sınıfın 2 kenarına yerleşsin. Her grup, "O" sıfatını taşıyacak bir kişi belirler ancak bu kişinin kimliği diğer gruptan saklanır. Grup, sorular sorarak veya gizemli kişinin kim olduğuna dair yorumlar yaparak onu bulmaya çalışır. Sadece tam emin olduklarında tahmin yapabilirler yoksa kaybederler. Hazır olana kadar her seferinde karşı gruba tek bir soru sorulabilir. Sorular, saç, renk, kıyafet, vb. hakkında olabilir.

Ek 1

6 ortak diyalog türü

- 1. tür: Alışveriş yapma, spor tartışmaları veya sinemaya gitme gibi günlük olayları içeren diyaloglardır. Burada, insanların bir olaya karıştıktan sonra ne söylecekleri ifade edilir.

A: Hadi tenis oynayalım
B: çok sıcak. Ayrıca raketim kırık
A: sana benimkini verebilirim
B: tamam o zaman
A: şimdi çıkarsak, bir kort bulabiliriz
B: tamam ancak bir setten fazla oynayabilecek gibi değilim.

- 2. tür: belirli bir gramer konusuna odaklanır.

A: Washington'da ne kadar yaşadın?
B: 3 yıl. Sen burada ne kadar yaşadın?
A: bir bakalım – 1952'de Washington'dan Newyork'a taşındık. 1952'den beri buradayız.
B: 20 yıldan fazla. Çok uzun zamandır buradasın.

- 3. tür: belirli bir kelime veya ifadenin anlamını açıklığa kavuşturur.

A: "Kolalamak" diye bir fiil var mı?
B: Evet, "O gömlekleri kolalama" diyebilirsin mesela
A: Bunu öğrenmek istiyordum. Gömleklerimde kolaya dayanmıyorum.

- 4. tür: çok güçlü duyguları ifade eder

A: Mary, senden özür dilemek istiyorum
B: zahmet etme, seninle konuşmak istemiyorum
A: bir dakika. Lütfen dinle. Seni dün gece arayamadığım için üzgünüm
B: senin aramanı 3 saat beklediğimin farkında mısın?
A: bir daha olmayacak, söz veriyorum
B: olmazsa iyi olur.

- 5. tür: ilgili kelime bilgisini içerir

A: Yani burası çokça meyvenin yetiştiği bir yer
B: evet, toprak ve iklim çoğu meyve için ideal
A: sonbaharda elma, ayva, nar bulabilirsiniz
B: ... kışın portakal, limon, ıhlamur, mandalina ve greyfurt
A: yazında kiraz, çilek, şeftali, kayısı, üzüm ve karpuz oluyordur
B: evet, ama muz yetişmiyor. Çok sıcak olan sahilde yetişiyor.

- 6. tür: belirli kültürel özellikleri açıklar.

A: Yeni yıl partisi nasıldı?
B: eğlenceliydi. Tüm gece dans ettik ve Auld Lang Syne'ı söyledik.
A: saat 12'yi vurduğunda kağıt ve konfeti fırlattınız mı?
B: evet, herkes yaptı. Sonra sabah 3'e kadar dansetmeye devam ettik .